

Helsingin yliopisto - Helsingfors universitet - University of Helsinki ID 2008-149

Tiedekunta-Fakultet-Faculty Valtiotieteellinen tiedekunta		Laitos-Institution-Department Sosiologian laitos	
Tekijä-Författare-Author Muurimäki, Mia			
Työn nimi-Arbetets titel-Title Sokkielämyksen jäljillä : Nykyaiteen museo informaatioyhteiskunnan kritiikin näyttämönä			
Oppiaine-Läroämne-Subject Yleinen sosiologia			
Työn laji-Arbetets art-Level Pro gradu		Aika-Datum-Month and year 2008-03-17	Sivumäärä-Sidantal-Number of pages 103 s.
<p>Tiivistelmä-Referat-Abstract</p> <p>Tutkimuksen kohteena on nykyaiteen yhteiskuntakriittisyys ja tutkimuskontekstina Nykyaiteen museo Kiasma. Tutkimuksen taustateoria on Scott Lashin diagnoosi informaatioyhteiskunnasta. Informaatiojärjestyksessä valta sijaitsee asiantuntijuusjärjestelmien, diskurssien ja narratiivien sijaan itse informaatioissa, jatkuvassa datan liikkeessä. Näissä oloissa yhteiskunnallisen kritiikin on löydettävä uusia, ei-diskursiivisia muotoja. Signaalinomainen, sokkivaikutteinen nykyaide on Lashille tärkeä informaatiojärjestyksen sisäisen kritiikin väline. Tutkimuksessa pohditaan, mitkä ovat julkisesti rahoitetun, modernisaatioketityksessä muovautuneen museo-organisaation mahdollisuudet osallistua yhteiskuntakriittiseen keskusteluun käyttämällä näitä välineitä.</p> <p>Tutkimuksessa testataan yhteiskuntakriittisten sisältöjen löytymistä ja avautumista ei-kävijöiden ja potentiaalisten kävijöiden avulla. Taideteosten kohtaamista jäsennetään arvioinnin, pelaamisen ja torjumisen käsittein. Arviointi edellyttää etäisyyden ottamista teoksesta, representaatiosta. Pelaaminen rakentuu sosiaalisuudelle ja teosten täydentämiselle omien assosiaatioiden pohjalta. Pelaamisessa staattinen representaatio muuttuu eläväksi presentaatioksi. Sokkielämyksen torjumisen käsite on peräisin Lashin alkuperäisenä informaatioteoreetikona pitämältä Walter Benjaminilta. Torjuminen on hedelmällistä, sillä se on väylä esiyymäryksen horjumiseen ja uusien käsitysten synnyttämiseen. Tutkimuksen keskeisimmän aineiston muodostavat vuonna 1998 kerätyt kaksi ryhmähaastattelua ja vuonna 2007 ns. Friendly Stranger -menetelmällä sekä avoimella teemahaastattelulla kerätyt seitsemän yksittäistä haastattelua. Metodologisena välineenä käytetään Pekka Sulkusen ja Jukka Törrösen (1997) kehittämiä Julien Greimasin semiotiikkaan pohjautuvia veridiktoriaisia semioottisia neliöitä. Veridiktoriaisten modaliteettien, ilmenemisen ja olemisen, ei-ilmenemisen ja ei-olemisen kautta päästään kiinni hermeneuttisesti etenevään havaitsemisen ja tulkinnan prosessiin. Teosten tulkintaa jäsennetään semioottisesta neliöstä peräisin olevilla itsestäänselvyyden, salatun sisällön ja illuusion käsitteiden avulla. Ei-olevan ja ei-ilmenevän ulottuvuutta kutsutaan yleensä virheeksi, mutta tässä tutkimuksessa siihen hahmottuu imaginaarinen, yksilön omaperäinen, assosiativinen tulkintatyö.</p> <p>Miltei kaikki haastateltavat sekä arvioivat, pelaavat, että torjuvat. Yhteiskunnallisia teemoja hahmottuu, mutta ne vaikuttavat jäävän yksittäisiksi havainnoiksi esiyymäryksen puitteisiin. Tutkimuksen merkittävimmäksi anniksi muodostuu haastateltavien suhde imaginaarisen alueella pelailuun – virheen tilaan, jossa toiset viihtyvät, toiset eivät. Haastateltavien hiljaisuus ja hapuilu imaginaarisen rajoilla paljastaa vaikeuksia sosiaalisista sopivuussäännöistä poikkeavien tulkintojen esittämisessä. Tämä saa aavistelemaan kokemusten monikerroksisuutta. Pirstoutuneiden identiteettien postmodernissa maailmassa ihmiset saattavat puhua yhtä ajatellessaan toista. Niinpä kuvan, representaation vaarallisuus paljastuu ihmisten vaarallisuudeksi. Kierous on katsojan silmässä, siksi viatonta kuvaa ei ole. Informaatioyhteiskunnassa ei ole mahdollista kontrolloida paikallisten totuuksien yhteenkolahtamista ja ylläpitää konsensusta.</p>			
Avainsanat-Nyckelord-Keywords Nykyaiteen museo Kiasma yhteiskuntakritiikki nykyaide moderni taide museologia tietoyhteiskunta identiteetti			
Säilytyspaikka-Förvaringsställe-Where deposited			
Muita tietoja-Övriga uppgifter-Additional information			